

015/S/PGSD/7A/JULI/2020

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Disusun oleh :

Ghaida Zahra Yunia 1604196

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**DEPARTEMEN PEDAGOGIK**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2020**

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

**Oleh :**

**Ghaida Zahra Yunia**

**1604196**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Ghaida Zahra Yunia

Universitas Pendidikan Indonesia

2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN**

**GHAIDA ZAHRA YUNIA**

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing**

**Pembimbing I**



**Dr. Tatang Syaripudin, M.Pd.**

**NIP. 19600521 198703 1 005**

**Pembimbing II**



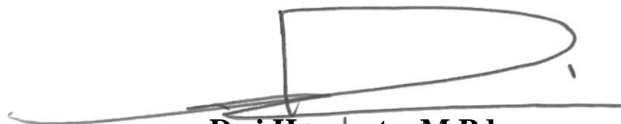
**Ira Rengganis, M.Sn.**

**NIP. 19800214 200812 1 001**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi**

**PGSD FIP UPI**



**Dwi Haryanto, M.Pd.**

**NIP. 19770827 200811 2 100**

ii

Ghaida Zahra Yunia, 2020

**RANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT*  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR  
PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

**RANCANGAN PEMBELAJARAN DENGAN MENERAPKAN MODEL  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS-GAMES-TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
III SEKOLAH DASAR PADA MATERI SIMBOL RAMBU LALU LINTAS**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar pada siswa. Fokus penelitian ini yaitu penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan rancangan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu : (1) Penyajian kelas; (2) *Team*; (3) *Games*; (4) *Tournament*; (5) Rekognisi Tim. Metode penelitian yang digunakan yaitu Deskriptif Kualitatif teknik Delphi. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali putaran uji kelayakan. Hasil dari penelitian ini yaitu dikemukakan rancangan pembelajaran yang dinyatakan layak dan disepakati oleh pakar.

**Kata Kunci : Model Kooperatif, Teams-Games-Tournament (TGT), Rancangan Pembelajaran, Aktivitas Belajar Siswa**

**LEARNING DESIGN BY IMPLEMENTING TEAMS-GAMES-TOURNAMENT (TGT) TYPE OF COOPERATIVE MODEL TO IMPROVE THIRD-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' ACTIVITIES AND LEARNING OUTCOMES ON TRAFFIC SIGN SYMBOLS MATERIAL**

**ABSTRACT**

The background of this study is the low level students' learning activity. This study focuses on the implementation of Teams-Games-Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model to improve activities and learning outcomes of third-grade elementary school students. The general purpose of this study is to describe the learning design by applying Teams-Games-Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model in learning process which consists of five stages, namely : (1) Class presentation; (2) Teams; (3) Games; (4) Tournament; (5) Team recognition. The research method used was Delphi's Qualitative-Descriptive technique. The learning design was tested for feasibility three times. The result of this study show that the learning design was declared feasible and agreed upon by the expert.

**Keywords : Cooperative Model, Teams-Games-Tournament (TGT), Learning Design. Students' Learning Activity**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.1 Rancangan Pembelajaran .....	9
2.1.1 Definisi Rancangan Pembelajaran .....	9
2.1.1.1 Silabus .....	10
2.1.1.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	11
2.1.1.3 Komponen RPP .....	11
2.1.1.4 Prinsip Penyusunan RPP .....	12
2.1.1.5 Pelaksanaan Pembelajaran .....	13
2.2 Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) .....	16
2.2.1 Definisi Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) ..	16
2.2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) .....	18
2.2.3 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) ..	21

2.2.4 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) .....	22
2.3 Aktivitas dan Hasil Belajar .....	23
2.3.1 Aktivitas Belajar.....	23
2.3.2 Jenis Aktivitas Belajar .....	24
2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa .....	26
2.3.4 Hasil Belajar.....	28
2.4 Perancangan Pembelajaran .....	30
2.5 Penelitian Yang Relevan .....	38
2.6 Kerangka Berfikir .....	39
2.7 Definisi Operasional .....	41
2.7.1 Rancangan Pembelajaran.....	41
2.7.2 <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT).....	41
2.7.3 Aktivitas Belajar.....	41
2.7.4 Hasil Belajar.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Subjek Penelitian .....	42
3.3 Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	43
3.3.1 Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.3.2 Alat Pengumpulan Data .....	45
3.3.2.1 Rancangan Hipotesis Pembelajaran Dengan Menerapkan Model Kooperatif Tipe <i>Teams-Games-Tournament</i> (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Materi Simbol Rambu Lalu Lintas .....	45
3.3.2.2 Prosedur Penyusunan Rancangan Hipotesis Pembelajaran..	55
3.4 Pengolahan Data .....	55
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	56

4.1 Temuan Penelitian.....	56
4.1.1 Rancangan Hipotesis .....	56
4.1.2 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap I .....	66
4.1.2.1 Kesepakatan Pakar Tahap I.....	66
4.1.2.2 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap I.....	67
4.1.3 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap II .....	78
4.1.3.1 Kesepakatan Pakar Tahap II.....	78
4.1.3.2 Rancangan Pembelajaran Hasil Perbaikan Tahap II.....	78
4.2 Pembahasan .....	92
4.2.2 Rancangan Pembelajaran.....	93
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	105
<b>BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>106</b>
5.1 Kesimpulan .....	106
5.2 Rekomendasi .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan Kegiatan Pembelajaran .....	16
Tabel 2.2 Indikator Aktivitas Belajar .....	25
Tabel 2.3 Langkah-Langkah Pembelajaran .....	31
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap I .....	45
Tabel 3.2 Kegiatan Pembelajaran Tahap I .....	47
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap I .....	56
Tabel 4.2 Kegiatan Pembelajaran Tahap I .....	58
Tabel 4.3 Komponen Kesepakatan Pakar Tahap I .....	65
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap II .....	67
Tabel 4.5 Kegiatan Pembelajaran Tahap II .....	69
Tabel 4.6 Komponen Kesepakatan Pakar Tahap II .....	77
Tabel 4.7 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Tahap III .....	79
Tabel 4.8 Kegiatan Pembelajaran Tahap III .....	82
Tabel 4.9 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Rancangan Pembelajaran .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Penempatan Siswa Dalam Meja Turnamen Slavin (2008:168).....	19
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	39
Gambar 3.1 Bagan Pengumpulan Data.....	42

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN 1 Administrasi Penelitian**

#### **1.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing**

### **LAMPIRAN 2 Instrumen Penelitian**

#### **2.1 Rancangan Hipotesis Analisis Pembelajaran I**

#### **2.2 Rancangan Hipotesis Analisis Pembelajaran II**

#### **2.3 Rancangan Hipotesis Analisis Pembelajaran III**

#### **2.4 Rancangan Pembelajaran**

#### **2.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

### **LAMPIRAN 3 Data Lembar Kesepakatan Subjek**

#### **3.1 Subjek 1**

#### **3.2 Subjek 2**

### **LAMPIRAN 4 Dokumentasi**

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin. Mely, dkk., 2017. *Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Problem Posing Tipe Pre Solution Posing di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 1, No. 1, Agustus 2017
- Ali. St Hasniyati Gani, 2013. *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta Didik*. Kendari: Jurnal Al-Ta'dib Vol. 6 No. 1 (Januari-Juni 2013)
- Aliwanto, 2017. *Analisis Aktivitas Belajar Siswa*. Pontianak: Jurnal Konseling GUSJIGANG Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017)
- Isaac. Stephen, Michael. William B, 1983. *Hand In Research And Evaluation*. California. Hlm. 115
- Isjoni, 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kartika. Chantika, 2017. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA dengan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Siswa Kelas V SDN Jatimulyo Kecamatan Jatiagung Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017*. Universitas Lampung: Skripsi
- Mukhtar, 2013. *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group)
- Nurjannah. Siti, 2013. *Meningkatkan Aktivitas Belajar IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Game Tournament (TGT) di Kelas V SD Negeri Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi

- Permana.Johar, 2001. *Pengelolaan Kelas Dalam Rangka Proses Belajar Mengajar*. Departemen Agama Republik Indonesia. Institut for Religious and Institutional Studies (IRIS). Bandung
- Rum. Irlan Adiyatma, Ratni. Heliati. 2018. *Modul Delphi*. Bappenas
- Rosbinar. Ina, 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan No 22 tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 44 tahun 200
- Shanti. Fika Tiara, 2015. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Tematik Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi. [http://repository.upi.edu/16741/6/S\\_KTP\\_1001977\\_Chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/16741/6/S_KTP_1001977_Chapter2.pdf)
- Solihah. Ai, 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Universitas Indraprasta: Jurnal SAP Vol. 1 No. 1 Agustus 2016
- Syaripudin. Tatang, Kurniasih, 2016. *Pedagogik Teoretis Sistematis*. Bandung: Percikan Ilmu. Hlm 73.
- Tarsidi, I. *Model, Bentuk dan Penyusunan Desain Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah Model PTK: Bandung. Hlm 2-3.
- Thatita. Almira Rachma, 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi

- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI, 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers PT Raja Grafindo Persada Hlm 146.
- Wardhani. Sri, 2008. *Perbedaan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran*. Artikel online : <http://p4tkmatematika.org>
- Yahin, dkk., 2013. *Peningkatan Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe “TGT” pada Murid Kelas V*. Pontianak Artikel Penelitian